

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY



WANDERERS FROM YS

ぼう けん て び
冒険の手引き

イースIII

ワンダラーズ フロム イース

VFR-Q8-12



Victor

この度は「イースIII ワンダラーズフロムイース」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。ゲームをスタートする前に、この「冒険の手引き」をよくお読みいただき、正しい使用方法で、楽しくお遊びください。

守ってほしい注意事項

- ① 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。
- ② 端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。
- ③ シンナー、ペンジン、アルコール類の揮発油では、ふかないでください。
- ④ カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- ⑤ 健康のためテレビ画面からできるだけ離れてプレイしてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をとるようにしましょう。
- ⑥ ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

メモリーバックアップ機能付カセット取扱注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをメモリ（記憶）しておくバックアップ機能があります。電源を切るときは、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら、電源スイッチをOFFにしてください。

なお、下記の注意をしっかりとお守りください。

1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2. むやみに電源スイッチをON、OFFしない。



WANDERERS FROM YS

も く じ

ストーリー	1 ~ 4
<small>ほうほう</small> スタート方法、セーブ／ロード	5 ~ 6
<small>がめんせつめい</small> 画面説明	7 ~ 9
<small>つか かた</small> コントローラーの使い方	10
<small>かいわ せんとう</small> 会話、戦闘など	11 ~ 12
<small>せんとう</small> 戦闘のテクニック	13 ~ 14
<small>ぼうげん じよげん</small> 冒険への助言	15 ~ 16
エリアガイド	17 ~ 18
<small>とうじようじんぶつしやうかい</small> 登場人物紹介	19 ~ 20
<small>しゆよう</small> 主要アイテム	21 ~ 22
<small>ぶき ぼうぐ</small> 武器、防具リスト	23 ~ 24
<small>しやうかい</small> モンスター紹介	25 ~ 26
<small>さき すず ひと じよげん</small> どうしても先に進めない人への助言	27 ~ 28

■ストーリー

山岳地帯を越えて海の近くにあるレドモントの街へ続く街道は、人通りの少ない割によく整備されていた。道幅が広く起伏もあまりないうえに、小高い山々の尾根にそって切り開かれているので見晴らしも良く、空が晴れ渡るときには幾重にも連なっている山々の向こうで輝いている青い海を眺めることもできた。

二人の旅人が木陰で体を休めていた。微かに吹く風が青年の髪を揺らしている。彼こそ、後の世に偉大な冒険家として名を残すことになる、アドル＝クリスティンだった。たくましい体つきの連れの男は、アドルよりも年上のようだ。男は元盗賊のドギだった。今、二人はドギの故郷“レドモント”を目指すきっかけとなったあの出来事を思い出していた。

今から3カ月ほど前、隊商の一団が二人の滞っていた町にやってきた。隊商たちの異国での話を聞こうと集まった人々を前に、彼らは愚痴をこぼし始めた。

「この町に来る前にフェルガナという地方を通っ

てきたんだ。だが、そこじゃ^{すこ}少しも^{しょうばい}商売にならな
かったよ」

原因^{げんいん}のはっきりしない異常^{いじようきしよう}気象^{ぎきよう}や病気^{びようき}、穀物^{こくもつ}や
作物^{さくもつ}の凶作^{きようさく}、それによる物価^{ぶつかな}高^{かう}がフェルガナ^{ちほう}地方
を襲^{おそ}っているという。

その夜^よ、アドルはドギからフェルガナ^{ちほう}地方^{ちほう}のレ
ドモント^{かれ}が彼の^う生まれ故郷^{こきよう}であること^{じゆうねんまえ}、10年前^{じゅうねんまえ}に
出たきり1度も帰^{かえ}ってないことを打ち明^{うちあ}けられた。
そして二人^{ふたり}はレドモント^むに向かう決心^{けっしん}をしたのだ
った。

翌日^{よくじつ}、静まり返^{しず}った森^{かえ}を歩^もいていると、道^{ある}の前方^{みち}に異変^{いへん}を感じた。獣^{けもの}のうなり声^{こゑ}、助け^{たす}を呼ぶ男^{おとこ}の
叫^{さけ}び声^{こゑ}、激^{げき}しく格闘^{かくとう}しているらしい物音^{ものおと}などが一
緒^{いっしょ}になって二人^{ふたり}の耳^{みみ}に飛び込^こんできた。二人^{ふたり}は剣^{けん}
を抜^ぬくと、音^{おと}のする方^{ほう}へ走りだした。獣^{けもの}は、すば
やく身^みをひるがえし森^{もり}の中^{なか}へと消^きえていった。助
けられた男^{おとこ}は、幸^{さいわ}い軽^{かる}い怪我^{けが}だけのようだ。じっ
と男^{おとこ}の顔^{かお}を見つめていたドギ^みが声^{こゑ}をかけた。

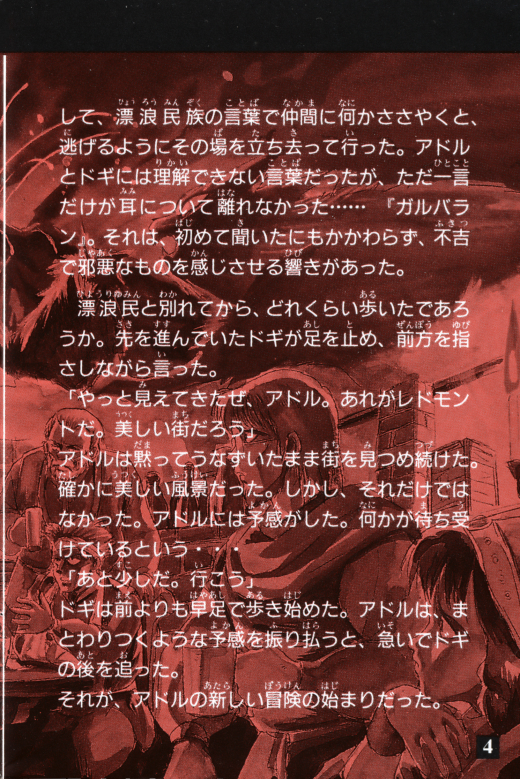
「おまえはロアルドじゃないか？」

男^{おとこ}は目^めを開^あけ、「ドギ^{ほんとう}！ 本当にドギなのか？」

おどろ み こえ おきな
驚きに満ちた声をあげた。ロアルドは、ドギの幼
なじみで現在^{げんざい}はアーグの街^{まち}にある宿屋^{やどや}で働^{はたら}いてい
るのだと語^{かた}った。

きんにん まち つ そら くら
三人がアーグの街に着いたのは、空が暗くなり
はじ 始めていたころだった。その晩^{ばん}アドルとドギは、
宿屋^{やどや}の主人^{しゅじん}の好意^{こうい}でそこへ泊^とまることになった。
げんき と もど はなし
元氣を取り戻したロアルドや、アドルたちの話を
き 聞きつけてやってきた住^{じゅう}民^{みん}たちは、口々^{くちぐち}に異変^{いへん}を
かた 語^きった。最近^{さいきん}おとなしかった生き物^{いきもの}たちが人々^{ひとびと}を
おそ 襲^{ゆくえふめい}うようになったこと、行方不明^{ひと ふ}になる人が増え
たこと、火山^{かざん}が突然^{とつぜん}噴火^{ふんか}したことなど次々^{つぎつぎ}と起こ
る災難^{さいなん}のことを不安^{ふあん}を隠^{かく}しきれない様子^{ようす}で話^{はな}した。

よくあき やど あと ふたり かいろう みん いつころ で
翌朝、宿を後にした二人は、漂浪民^{ひようろうみん}の一行^{いっこう}と出
あ 会^あった。彼ら^{かれ}の占^{うらな}いが良^よく当^あたるとい^ひう評^{ひよう}判^{ばん}を
みみ 耳^{みみ}にしていたアドルたちは、街^{まち}を襲^{おそ}っている災^{わざ}い^{わい}
い^{らな}について占^{うらな}ってもら^しうこと^{おんな}にした。占^{うらな}い師^しの女^{おんな}
は、水晶球^{すいしゅうだま}の中^{なか}に何か^{なに}を見^みつけ、ぶるぶると震^{ふる}え
だした。すると、とつぜん^{とつぜん}、球^{たま}は音^{おと}をたてて粉々^{こなこな}に砕^{くだ}
け散^ちった。女^{おんな}は意^い識^{しき}を取り戻^{もど}したが、水晶球^{すいしゅうだま}の中^{なか}
に見^みたもの^{なに}については何^か一つ語^{かた}ろうとしない。そ



して、漂浪民族の言葉で仲間^{なかに}に何かささやくと、
逃げるようにその場^{ばた}を立ち去って行った。アドル
とドギには理解^{りかい}できない言葉^{ことば}だったが、ただ一言^{ひとこと}
だけが耳^{みみ}について離れ^{はな}なかった……『ガルバラ
ン』。それは、初めて聞いたにもかかわらず、不吉^{ふきつ}
で邪悪^{じあく}なものを感じ^{かん}させる響き^{ひび}があった。

漂浪民^{ひょうろうみん}と別れてから、どれくらい歩いたであろ
うか。先^{さき}を進んで^{すす}いたドギが足^{あし}を止め、前方^{ぜんぽう}を指^{ゆび}
さしながら言った。

「やっと見えてきたぜ、アドル。あれがレドモン
トだ。美しい街^{まち}だろう」

アドルは黙^{だま}ってうなずいたまま街^{まち}を見つめ続けた。
確かに美しい風景^{ふうけい}だった。しかし、それだけでは
なかった。アドルには予感^{よかん}がした。何か^{なに}が待ち受^う
けているという……

「あと少しだ。行こう」

ドギは前^{まえ}よりも早足^{はやあし}で歩き始めた。アドルは、ま
とわりつくような予感^{よかん}を振り払^ふうと、急い^{いそ}でドギ
の後^{あと}を追った。

それが、アドルの新しい冒険^{あたらしいぼうけん}の始まり^{はじ}だった。

スタート方法 — ゲームをはじめる —

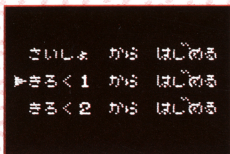
●はじめて冒険に出る

ファミコン本体に力
セットを差し込み、電源を
入れるとオープニング
が始まります。オープニ
ング中に「スタート」ボタ
ンを押すとタイトル
画面になり、もう1度
「スタート」ボタンを押すとゲームがスタートします。



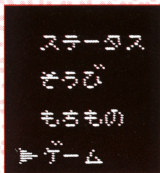
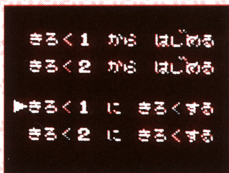
●きろくしたところから冒険を続ける


以前に冒険をきろく
したところから始める
ときは、オープニング中
に「スタート」ボタンを押
すとタイトル画面にな
り、もう1度「スタート」
ボタンを押すと写真の
画面に変わります。ここで、
十字キーで「▶」を
きろくに合わせ、「スタート」ボタンを押してください。



セーブ/ロード

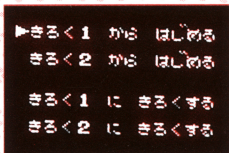
●^{ぼうけん}冒険をきろくする（セーブ）



ゲーム中、現在の状 態をきろく（セーブ）しておきたい
ときには、次の操作できろくをします。まず「セレクト」ボタ
ンを押すと、セレクトウィンドウが出ます。次に「」キーで
▶を「ゲーム」というところに合わせ、^あ（A）ボタンを押すと
セーブ/ロード画面になります。ここで、▶をきろくしたい
ほうに合わせ、もう一度^あ（A）ボタンを押すときろくされま
す。きろくは、「きろく 1」と「きろく 2」の 2 つにできます。

●きろくしたところからはじめる（ロード）

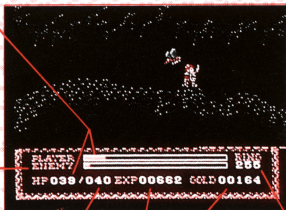
ゲーム中、きろくしたところからはじめたい場合は、きろ
くをするときと同じ
操作で画面を呼び出し、
自分のはじめたいきろ
くのところに▶を合
わせ^あ（A）ボタンを押してく
ださい。



つうじょう が めん
1. 通常画面

げんざい
 現在のHit.Point (キャラクターのレベルアップで増える。0になると死んでしまう)

たたか
 戦っている
 モンスター
 せいめいりよく
 の生命力



げんざい
 現在のMax.Hit Point
 せいめいりよく じょうげん
 (生命力の上限)

しよじきん
 所持金

けいげんち
 経験値

リングパワー
 (これが0になるとリングを装備しても効果はない)

かいふく
●H.Pの回復

H.Pは町と各ステージの入口部分 (最終ステージを除く) で、自然に回復します。その他の場所では自然に回復することはありません。薬草を使うと、どんなところでもH.Pの最大値まで一気に回復することができます。また、ヒールリングがあれば、どんなところでもH.Pを回復することができますが、そのときにはリングパワーが必要です。

●リングパワーの回復

リングパワーはプロシアの秘薬ひやく つかを使うことによって回復かいふくすることができます。また、敵を倒すことによっても回復かいふくします。(1匹につき1ポイント)

アイテムショップでGOLDを払えば、一気に最大値さいだいちまで回復かいふくしてもらえます。(料金100GOLDが必要)

●レベルアップ

一定のEXP(経験値けいけんち)を得た時、キャラクターはレベルアップします。最高レベルは12です。

●EXP(経験値)とGOLD(所持金)

戦闘によってのみ得ることができます。

2. ステータス画面

[セレクト] ボタンを押してセレクトウィンドウを出し、
▶を「ステータス」に合わせ ④ ボタンを押すと、ステータス画面を見ることができます。③ ボタンを押すと
もとの画面にもどります。

STATUS			
LEVEL	09	HP	180/180
STR	180	GOLD	12578
DEF	225	EXP	33862
NEXT EXP		40000	

LEVEL……現在のレベル

HP……Hit Point

STR……攻撃力

DEF……防御力

GOLD……所持金

EXP……経験値

NEXT EXP……次のレベルアップに必要な経験値

3. そうび画面^{が めん}

「セレクト」ボタンを押してセレクトウィンドウを出し、▶を「そうび」に合わせ④ボタンを押すと、そうび画面を見ることができます。⑤ボタンを押すともとの画面にもどります。



そうび画面にあるものは、選んで装備することができます。装備したいものを[+]キーで選び、[]で囲んでください。ITEM (アイテム) は、装備した後にもとの画面にもどり、「スタート」ボタンを押すことができます (装備するだけで効果があるアイテムも一つだけあります)。

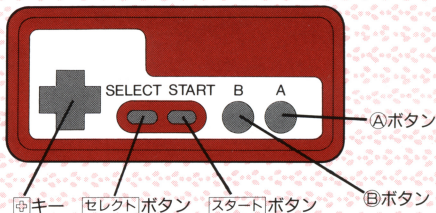
4. もちもの画面^{が めん}

「セレクト」ボタンを押してセレクトウィンドウを出し、▶を「もちもの」に合わせ④ボタンを押すと、もちもの画面を見ることができます。⑤ボタンを押すともとの画面にもどります。



もちもの画面は、現在持っているもちものを表示します。持っているだけで自動的に使用することができます。

■コントローラーの使い方



●通常画面時

- 十字キー 上、下、左、右でプレイヤーの移動
- A ボタン ジャンプ
- B ボタン 剣を振る
- スタート ボタン 装備したアイテムを使用する
- セレクト ボタン セレクトウィンドウの表示

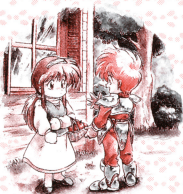
●セレクトウィンドウ表示時

- 十字キー 上、下で▶を移動
- A ボタン 決定
- B ボタン 画面のキャンセル
- スタート ボタン / セレクト ボタン 未使用

■ 会話、戦闘など

会話

話^{はな}したい相手^{あいて}の横^{よこ}に立^たち、**⑧**
ボタ^おンを押^おすと会^{かい}話^わをするこ
とができます。人^{ひと}によっ^{じぶん}ては自分
の方^{ほう}から話^{はなし}かけてくるこ
ともあ^{とくべつ}ります。また、特^{ばしょ}別^{なに}な場所^でで何
かメッセ^でージがで^でるこ
ともあ^でります。



デカキャラとの戦闘

デカキャラに遭^{そうぐう}遇^{ばあい}した場^の合^が、
こ^のゲ^がー^のムではそ^の場^の所^のか^のら逃^{のが}
れるこ^のとができます（た^のだ^のし、
ゲ^のー^のム後^の半^のでは逃^{のが}
げられ^のない
場^の合^がもあ^のります）。デカキャラと
の戦^{せんとう}闘^じ時^のでも武^ぶ器^き、防^{ぼう}具^ぐの装^{そう}備^び
やア^{せんたく}イ^{しよう}テムの選^{せん}択^{たく}、使^し用^{よう}をす
るこ^のとができます。た^のだ^のし、ロ
ー^のド、セー^のブはで^のきま^のせん。



宝箱、扉の開け方

宝^{たから}箱^{ばこ}、扉^{とびら}は、そ^の前^{まえ}に立^たって

⊕ キー^{うえ}の上^おを押^おすと開^あけるこ



とができます。宝 箱に鍵は必要ありませんが、扉には
 鍵がかかっているものもあります。その扉にあう鍵を
 捜しましょう。また、条件がそろ
 わないと開かない扉もあります。

階段の上り下り

階段の上り口では \oplus キーの
 上を、下り口では下を押すと、
 階段の上り下りができます。



リング

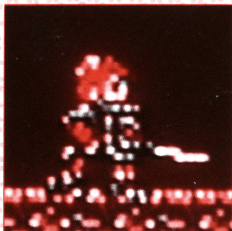
リングは全部で5種類あります。装備すること
 によって、自動的に使用されます。パワー・リン
 グ、シールド・リング、タイマー・リング、プロテ
 クト・リングは、装備したときからリングパワーが
 消費されていきます。ヒール・リングは、キャラク
 ターがダメージを受け、リングの効果が発揮され
 ている間（H・Pが回復している間）リングパワー
 が消費されます。

店

店に入り、主人のところへ行くとウィンドウがで
 ます。買いたい品物や、したいことのところに \oplus キ
 ーで▶を合わせ④ボタンを押してください。ま
 た、話のみの時は、⑤ボタンを押して話の続きを
 聞いてください。

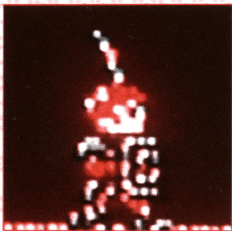
■戦闘のテクニック

モンスタ-を剣で切りつけて戦闘します。モンスタ-はそれぞれ独自の動き、攻撃方法を持っています。それを上手に見極め、テクニックを駆使して戦ってください。



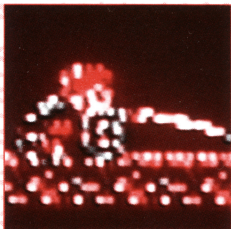
①基本パターン

Ⓑ ボタン



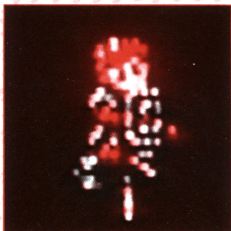
②上突き

⊕キーの上+ Ⓑ ボタン



③しゃがみ突き^う

⊕ キーの下^{した} + Ⓔ ボタン



④下突き^{したつ}

⊕ キーの下^{した} + Ⓐ ボタン
+ Ⓔ ボタン

★①～④に、⊕ キーの左右^{さゆう}を付け加^つえ^{くわ}ると、移動^{いどう}しながらの攻撃^{こうげき}ができます。

★タイミングが^{ひつよう}必要なテクニックもあります。しっかり練習^{れんしゅう}しましょう。

★深く切るほど敵^{てき}に与^{あた}えるダメージ^{おお}は大きくなります。

★下突き^{したつ}は、最も^{もつと}大きいダメージ^{おお}を与^{あた}えられます。

冒険への助言

●人の話はよく聞こう

町の人々は思わぬ情報を知っています。きっとあなたに冒険のヒントを与えてくれることでしょう。

●困っている人を助けてあげよう

町には悩みをかかえたり、困っている人々がいます。そんな人たちを助けることによって自分自身も成長を遂げるはずです。

●自分のレベルに応じた冒険を

町から一歩外に出れば、たくさんのモンスターがいます。目的を果たすためには勇敢に戦って行かなくてはなりませんが、まだ自分の力が弱いうちに強いモンスターと戦うと、当然モンスターの餌食にされてしまいます。強力なモンスターのいる場所に行くには、いい武器やいい防具も持って行かなければなりません。ただ、レベルが高くなったのに、いつまでも弱いものいじめばかりしていても経験値はあまりもらえませんよ。

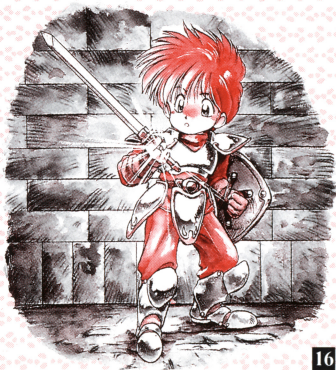
●迷ったときにはマッピング

複雑な構造をした坑道や建物内では、方向オンチの

ひと
人はきつと迷子まいごになってしまうことでしょう。そんな
ときは、こまめにマッピングすると便利べんり。再びそこに行か
なければならなくなった時に、また迷うまよことありません。

●開あかない扉とびらに出会であったら

扉とびらには、鍵かぎがかかっているものがあります。扉とびらにぶつ
かっても開あかないときは、まだなにかやってないこと
があるのです。いままでの自分の冒険じぶんや人々ぼうけんから聞いた
話はなしをよく思い出おもしてみましよう。



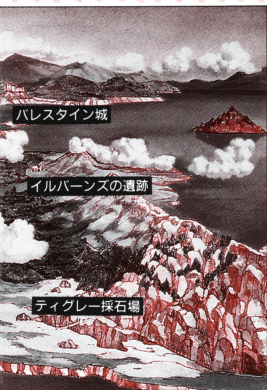
■エリア・ガイド




●**レドモントの街**^{まち} ゲームのスタート地点^{ちてん}。フェルガナ地方において最も大きい鉱山と貿易の街^{ちほう}として有名^{ゆうめい}。

●**ティグレー採石場**^{さいせきじょう} 坑道^{こうどう}は地下深く伸びており、途中で二またに分かれているが、左半分は固く封鎖^{ふうさ}されている。

●**イルバーズの遺跡**^{いせき} 周辺^{しゅうへん}の人々にとっては、立ち入るべきではない禁断^{きんだん}の土地。現在でも遺跡^{いせき}の全貌^{ぜんぼう}は明らかになっていない。



- 冒険が進むにつれて行けるエリアが広がっていきます。はじめからすべてのエリアに行けるわけではありません。
- 移動は、 キーの左右でおこないます。

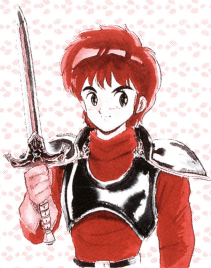
● **エルダーム山脈** さんみやく 昔から「魔の山」とよばれてきた。ちゃんとした装備をして行かないと凍傷や凍死をまぬがれることはできない。

● **パレスティン城** じやう かなり古い石造りの建物で、中は迷宮のように複雑になっている。あちこちに罠も仕掛けてあるらしい。

登場人物紹介

◆アドル＝クリスティン

イースの国を救った^{く に すく}後、再^{あと ふたた}
び^{たび}旅^でに出る。ある日、ふと^ひ
耳^{みみ}にした話^{はなし}がもとでフェル
ガナ^{ちほう}地方にやってきた。



◆ドギ

アドルと一緒^{いっしょ}に旅^{たび}をしてい
る元盗賊^{もとうぞく}。怪力^{かいりき}を誇る。レ
ドモンド^{かれ}は彼の故郷^{こきよう}である。



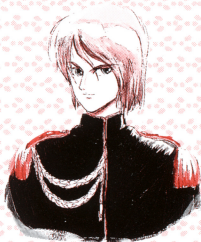
◆エレナ

レドモントに^す住む^{しょうじょ}少女。家^{いえ}
を出^でて行^いった兄^{あに}の事^{こと}を心配^{しんぱい}
している。



◆チェスター

ドギの子供^{こども}の頃^{ころ}の遊び仲間^{あそ なかま}。
マクガイア王^{おう}に仕^{つか}えて、彼^{かれ}
の計^{けいかく}画^てに手^かを貸^かしている。



◆マクガイア王^{おう}

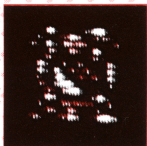
パレスタイン城^{じょう}の城^{じょう}主^{しゅ}。周囲^{しゅうい}の評^ひ判^{ぱん}は良^よくない。何^{なに}か
恐^{おそ}ろしいこ^{けいかく}事を計^{けいかく}画^てしているらしい。

■主要アイテム



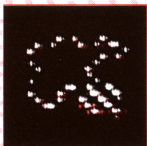
●薬草

フェルガナ^{ちほう}地方の^{へんきよう}辺境^{ちたい}地帯で
採取^{さいしゆ}される^{やくそう}薬草^{きようりよく}。強^{ちりよう}力^{こう}な治療^か効果
があり、服用^{ふくよう}すると一瞬^{いつしゆん}にして傷^{きず}
が治^{なお}り、力^{ちから}がみなぎってくる。



●幻影の鏡

この鏡^{かがみ}を使うと時^{とき}の流れ^{なが}がねじま
がり、邪悪^{じあく}なものの動き^{うご}を止^とめる
ことができる。しかし、使いすぎ
ると割^われてしまうので注意^{ちゆうい}が
必要^{ひつよう}。



●精霊の首飾り

非常^{ひじよう}に高価^{こうか}で貴重^{きちよう}なもの。不思議^{ふしぎ}
な力^{ちから}を秘^ひめている。精霊^{せいれい}によって
作^{つく}られるものだと言^いわれているが、
謎^{なぞ}につつまれている。



●パワー・リング

そうび もの ほんらい にばい ちから あた
 装備した者に本来の2倍の力を与える。



●シールド・リング

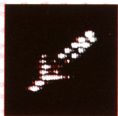
そうび もの からだ ぼうぐ きょう
 装備した者の体や防具に作用し、
ほんらい ばいぼうぎよりよく あた てき
 本来の2倍防御力を与える。敵か
う はんぶん
 ら受けるダメージが半分になる。



●ヒール・リング

み もの せい ちから まも
 身につけた者を聖なる力で守り、
うしな せいめいりよく かいふく
 失った生命力を回復してくれる。

武器、防具リスト



●ショートソード

けいりよう あつか かんけん しよしんしや む
 軽量で扱いやすい短剣。初心者向け
 けん さつしようのうりよく ちい
 の剣といえるが、その殺傷能力は小さい。



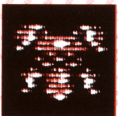
●ロングソード

やく なが ちようけん
 約1メートルの長さの長剣。かなりの
 ちから も ぬし ふ まわ むずか
 力の持ち主でないと振り回すのは難
 げんげい ぶきや
 しい。現在、レドモントの武器屋では
 しなぎ ちゆう
 品切れ中。



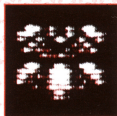
●ブロードソード

ま け な じゆんてつ つく はばひろ
 混ざり気の無い純鉄で作られた幅広
 けん つか ぎじゆつ
 の剣。使いこなすには技術がいるが、
 はかいりよく ほしように
 その破壊力は保証付きである。



●レザーアーマー

うま かわ なんまい かき ぬ あ
 馬の革を何枚も重ねて縫い合わせた
 よろい かる うご
 鎧。軽くて動きやすいが、モンスター
 きば つめ まえ やく
 一たちの牙や爪の前にはあまり役に
 たち
 立ちそうもない。



●チェインメール

こま ^{てつ} くさり なんばん く あ
細かい鉄の鎖を何本も組み合わせた
よろい ぼうぎよりよく
鎧。防 御 力もほどほどにあり、軽く、
つうきせい いっぱんむ
通気性もよいので一般向けといえる。



●プレートメール

てつ つく がんじょう よろい おも
鉄で作られた頑 丈な鎧。重いのが
なんてん ぼうぎよりよく
難点だが、防 御 力はかなりのものである。
ぶ き や しなご ちゆう
レドモントの武器屋では品切れ中。



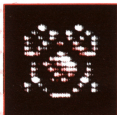
●ウッドシールド

き つく そまつ たて しよしんしやむ
木で作られた粗末な盾。初心者向け
だが、あまり激しい戦 闘には耐えられ
はげ せんとう た
そうもない。



●スモールシールド

ごうきんせい こ たて
合金製の小ぶりの盾。レドモントの
ぶ き や しなご ちゆう
武器屋では品切れ中。



●ラージシールド

てつ つく たて おも つか
鉄で作られた盾。かなり重いが使いこ
なせば強い味方となってくれる。
つよ みかた

しょうかい ■モンスター紹介



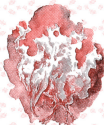
ケイロン

つばさ ひろ
翼を広げると2m近くにもなる巨大なコ
ウモリ。
ちか きよだい



ラデル

むらさきいろ はだ も こおに いちぞく
くすんだ紫 色の肌を持つ小鬼の一族。



パール

ちのう
かなりの知能があり、わずかな空気の
しんどう かん
振動も感じる。
くうき



ファズル

ちゆうこうせい
昼行性のふくろう。非常に視力がよい。
ひじょう しりよく



ケルツァール

ほのお とり すがた ひ せい
炎の鳥の姿をした火の精。



アルメンガー

かた から せちゆう つつ きよだい
堅い殻に背中を包まれた巨大なアルマジ
ロの怪物。



ジゲル

やま どうくつない す おおがた はち いっしゆ
山の洞窟内に住む大型の蜂の一種。



ガーリウム

こおに いちしゆぞく なみはず しりよく ほこ ゆみ
小鬼の一種族で、並外れた視力を誇る弓
の名手。



エスタリオン

にんげん たましい と こ よろい なかみ まつた
人間の魂が封じ込められた鎧。中身は全
くのからっぽ。



テト

なめくじとスライムの合いの子のような
しゆぞく
種族。

さきすす ■どうしても先に進めない

●人の話はよく聞きましょう。ナゾを解くヒントが必ず隠されています。

●アイテムには、

1. 装備するだけで効果のあるもの
 2. 装備して使用する(スタートボタンを押す)と効果のあるものがあります。
- 使い方のヒントは会話の中にあります。

●なかなか先に進めないときは、

1. 必要なアイテムをまだ手に入れていない
2. レベルが、まだ先に進めるレベルに達していない。
3. まだ話をしなければならぬ人がある等が考えられます。もう一度じっくりこれまでのストーリー、通った所をおさらいしてみましょう。

ひと じょげん 人への助言

- ^{ふくざつ}複雑な^{ちけい}地形、^{たてもの}建物のところでは、できるだけマッピングしましょう。
- メンドウですが、きろく(セーブ)はこまめにしましょう。^{けつきよく}結局、これがゲームクリアへの^{はやみち}早道となります。

どうしても ^{しつもん}質問の わからないことがあったら ……………しかた

どうしても^{さき}先に^{すす}進めないで^{こま}困っている^{ひと}人は、
^{しつもんけん}質問券と、^{へんしんようふうとう}返信用封筒(自分の^{じぶん}住所、^{じゆうしよ}名前を書い
^{えんきつて}て62円切手をはったもの)^{どうふう}を同封のうえ、^{しつもんないよう}くわしい
^か質問内容を書いて^{ゆうそう}郵送してください。^{とくべつ}特別に^{おし}ヒント
を教^{おし}えてあげます。ハガキではダメだよ。

あてさき
宛先 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター^{おと}音楽産業株式会社
「イースIII」ヒント係

好評発売中

ファミコン版



「イース」



「イースII」



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミコン コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

© 1990 日本ファルコム © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元: **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16